

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga sepatu roda berasal dari negeri Belanda, diciptakan sekitar abad ke 17 oleh seorang penggemar *ice skating*. Dia ingin mengubah permainan *ice skating* menjadi permainan yang dapat bergerak di atas tanah atau jalan keras. Tahun 1763 Joseph Marlin seorang teknisi Belgia dan pembuat alat-alat musik mencoba berlari dengan peralatan *ice skating* yang dilengkapi dengan roda kecil dari besi, tapi tidak bisa berkembang pada waktu itu karena ada larangan pemerintah Belanda bermain sepatu roda di jalan raya. Tahun 1863 seorang bernama James Leonard Plimton's pencipta *rocking Skate* yang kemudian ia patenkan menjadi sangat populer, ia kemudian dijuluki Bapak Pencipta Sepatu Roda .Olahraga itu kemudian populer di Amerika, Inggris dan Austria. Tahun 1876 terbentuk organisasi sepatu roda di Inggris yang bernama NSA (*The National Skating Association*). Tahun 1924 berdiri organisasi sepatu roda Internasional dengan nama *Federasi Internationale de Roller Skating* (FIRS).Sekarang sudah menyebar di 5 benua dengan 42 anggota federasi nasional. (Eric Lange 2018).

Olahraga merupakan suatu kegiatan positif yang bertumbuhan begitu pesat didunia dengan keadaan perkembangan zaman yang semakin modern, telah banyak cabang olahraga yang menjadi populer di dunia dan banyak digemari oleh masyarakat pada umumnya yang menjadikan olahraga tersebut sebagai cara untuk menjaga Kesehatan maupun sebagai hobi dikalangan para penggemar olahraga tersebut. Salah satu olahraga yang populer didunia yaitu *In-line Skate* yang lebih dikenal dimasyarakat sebagai permainan sepatu roda (Bayu Aji Saputra 2019).

Negara Indonesia sendiri semakin banyak digemari kalangan usia dari anak-anak sampai orang dewasa, penggemar olahraga sepatu roda di provinsi Lampung khususnya di Bandar Lampung yaitu Wheeling Lampung In-line Skate Club merupakan suatu Komunitas yang dibentuk pada tanggal 19 Januari 2013 dan sudah berdiri selama tujuh tahun. Hingga sekarang komunitas ini sudah memiliki anggota terdaftar sebanyak 50 atlet. Komunitas ini berfokus ke cabang *Freestyle* slalom yang dibagi beberapa kategori yaitu, *Speed Slalom*, *Classic Slalom*, *Freestyle Slide*, *Battle Slalom* dan *Free Jump*

Wheeling Lampung ini telah mengikuti kejuaraan dan memiliki prestasi tingkat Internasional, nasional dan daerah serta. Dimana disetiap atlet memiliki level yang untuk membedakan tingkatan dan kemampuan para atlet agar pelatih dapat mengarahkan perkembangan dan penguasaan Teknik dari atlet sesuai prosedur yang diterapkan..

Namun terjadi permasalahan didalam kepelatihan sepatu roda wheeling Lampung yaitu dalam memberikan informasi perkembangan dan kemampuan atlet melalui grup chat dari Whatsapp yang telah dibuat dari pelatihnya. Sehingga dapat terjadinya kehilangan data atau bisa jadi tidak kesengajaan menghapus data saat file media kepenuhan. permasalahan selanjutnya yaitu sebagian atlet kurang paham dalam menyimpulkan tingkatan perkembangan dalam setiap pelatihan. Atlet tidak mengetahui sampai mana batas perkembangan menguasai Teknik tersebut. Oleh sebab itu atlet-atlet diberikan inovasi untuk menangani permasalahan atas kemampuan yang dimiliki.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan suatu solusi pada permasalahan yang dihadapi oleh kepelatihan sepatu roda dengan

menerapkan sistem monitoring pada komunitas sepatu roda. Dengan adanya penerapan sistem monitoring dalam kegiatan sepatu roda, maka akan memberikan informasi mengenai kemampuan kenaikan atlit dan penurunan Teknik atlit. Dengan memanfaatkan metode *extreme programming* penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul : Sistem Monitoring Perkembangan Kemampuan Atlit Sepatu roda *Freestyle* Pada Kategori *Speed Slalom*.

Dengan adanya sistem tersebut diharapkan dapat membantu mengatasi masalah -masalah yang dihadapi saat ini serta mempermudah perkembangan kemampuan atlit didalam kepelatihan sepatu roda dalam kategori *Speed Slalom* di wheeling lampung.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana membangun sistem monitoring kegiatan perkembangan dan kemampuan atlit sepatu roda kategori *Speed Slalom* menggunakan mobile android?”.

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian dibatasi pada aplikasi yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Data yang digunakan meliputi catatan serta dokumen yang dimiliki Wheeling lampung.
2. Sistem menghasilkan informasi berupa grafik penilaian.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan konsep untuk mencapai suatu yang diinginkan, tujuan pencangan system yaitu :

1. Menghasilkan Sistem Monitoring Perkembangan Kemampuan Atlet Sepatu roda *Freestyle* Pada semua kategori lebih diutamakan Speed Slalom berbasis mobile.
2. Informasi perkembangan atlet sepatu roda di Wheeling Lampung dalam semua kategori, yang diutamakan kategori *Speed Slalom*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Pelatih

Pemanfaatan teknologi informasi pada sepatu roda khususnya di wheeling lampung memberikan suatu inovasi untuk mempermudah dan memberikan informasi terhadap atlet dengan konsep monitoring yang dapat dilakukan untuk perkembangan kemampuan atlet sepatu roda.

2. Bagi Atlet

Penerapan *sistem monitoring* tentunya menjadi informasi yang dilakukan oleh atlet sepatu roda terhadap wheeling lampung dengan dimudahkannya mendapat informasi mengenai perkembangan kemampuan atlet sepatu roda

serta dapat mempermudah informasi